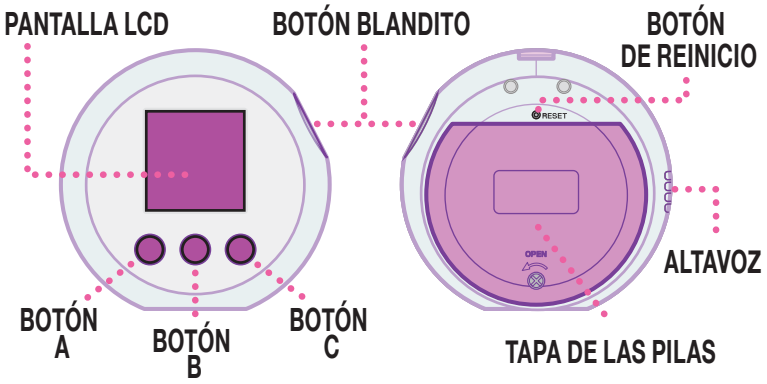
5+

Punirunes

3×AAA (LR03) 1.5 V 1.5 V
Included · Fournies · Incluidas · enthalten
Inbegrepen · Incluse · Inclusas · Входят в комплект
Dołączone · Součástí balení · Súčasť balenia
Tartozék · Incluse · Περιλαμβάνονται · Isporučuj se u paketu · Включени · Priložено · İçinde

NOMBRE DE LOS COMPONENTES



ENCENDIDO/APAGADO

Aprieta el **botón blandito** o mantén pulsado **B** durante 2 segundos para **ENCENDER** el dispositivo.

Cuando esté **ENCENDIDO**, mantén pulsado el **B** durante 2 segundos para **APAGARLO**.

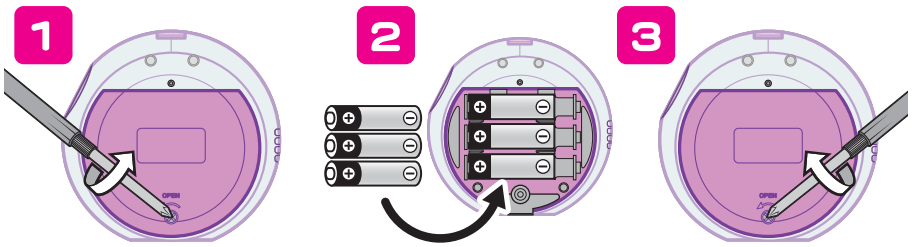
Los Punirunes se **APAGARÁN** automáticamente si estás más de 1 minuto sin jugar con ellos.

COMO REINICIAR LA CÁPSULA DEL PUNIRUNES™

Tras cambiar las pilas, pulsa ligeramente el **botón de reinicio** con la punta de un lápiz.

NOTA: Los datos guardados en la cápsula del Punirunes™ no se eliminarán al pulsar el botón de reinicio.

1 INSTALACIÓN DE LAS PILAS



1. Abra el compartimento de las pilas con la ayuda de un destornillador.
2. Si las pilas están gastadas, tire hacia arriba de uno de sus extremos para extraerlas. NO utilice herramientas metálicas o puntiagudas para instalar o extraer las pilas. Coloque las pilas nuevas en el compartimento correspondiente, tal y como se indica en el diagrama de polaridad (+ / -).
3. Cierre bien la tapa del compartimento de las pilas. Consulte la normativa local relativa al reciclaje y a la eliminación del producto.

CUÁNDO SE DEBEN CAMBIAR LAS PILAS

Cuando quede poca batería, se mostrará la siguiente pantalla. Coloque tres pilas alcalinas AAA nuevas.

NOTA: Pulse el **botón de reinicio** después de cambiar las pilas.

2 AJUSTES PREDETERMINADOS

CONFIGURACIÓN DE LA FECHA Y LA HORA
(EL FORMATO DE FECHA ES DD/MM/AAAA)

Al pulsar **A**, los números aumentan. Al pulsar **B**, se confirma el número.
Al pulsar **C**, se vuelve al paso anterior.

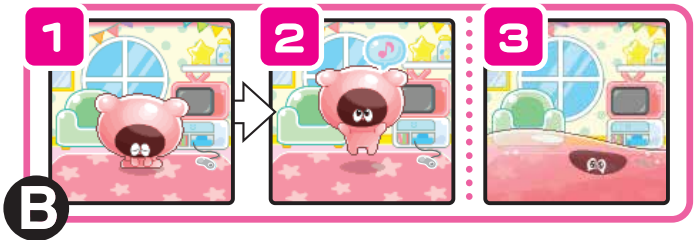
AJUSTE DEL TONO DE PIEL

Pulse **A** para modificar el tono de piel.
Pulse **B** para confirmar la selección.

3 CÓMO JUGAR

A ¡UTILIZA EL BOTÓN BLANDITO PARA DARLES MIMOS!

1. El **botón blandito** puede apretarse hacia delante, hacia atrás, hacia la izquierda y hacia la derecha, además de moverse en cualquier dirección. Para saltar, mantén pulsado el **botón blandito** y luego suéltalo. Para saltar en una dirección determinada, mantén pulsado el botón blandito y muévelo hacia la izquierda o hacia la derecha en el momento de soltarlo.
2. Pulsa el **botón blandito** muchas veces en la **pantalla de la habitación** para hacer felices a los Punirunes dándoles muchos mimos.
3. ⚠ **NOTA:** Evita rascar el **botón blandito** con las uñas o tirar de él con mucha fuerza. Apriétalo con cuidado con la punta de los dedos. (El botón está fabricado con materiales blandos, por lo que la superficie podría dañarse).



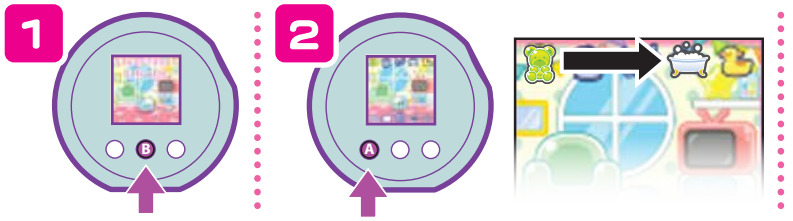
B JUEGA CON ELLOS A MENUDO

1. Si los Punirunes se quedan solos, no reciben mimos o pasan hambre, empiezan a ponerse tristes. ¡Dales muchos mimos para que se recuperen!
2. Saltarán de alegría si les das de comer o cuidas de ellos. La nota musical te indicará que el Punirunes está contento.
3. Si se quedan solos, los Punirunes se ponen tristes e incluso podrían derretirse. Si esto ocurre, algunas funciones del **menú de cuidados** dejarán de estar disponibles. Hay que darles mimos para que vuelvan a la normalidad.

C QUÉ SIGNIFICAN LAS SEMILLAS

1. Después de un tiempo, aparecerá una **semilla** en la habitación. ¡Salta para hacerte con ella! Las **semillas** se utilizan para preparar la comida, confeccionar **prendas** y hacer crecer a los Punirunes. Hay 3 tipos de semillas: **rojas**, **azules** y **amarillas**.
2. Cuando aparezca la **flecha**, mantén pulsado el **botón blandito** y luego suéltalo para saltar. **NOTA:** Es posible que mantener el dedo sobre el botón blandito te impida utilizar los botones **A**, **B** y **C**. Si esto ocurre, solo tienes que soltar el botón.

4 LA HABITACIÓN DE TU PUNIRUNES



MENÚ DE CUIDADOS

1. Al pulsar **B** en la **pantalla de la habitación**, se abre el **menú de cuidados**.
2. Pulsa **A** para moverte por los **modos de juego**.
3. Pulsa **B** para seleccionar un modo.

❶ **COMIDA:** Alimenta a los Punirunes con la comida que has preparado en la **cocina**.

❷ **COCINA:** Prepara recetas para los Punirunes con artículos comprados en el **mercado**.

❸ **LIMPIEZA:** Utiliza a los Punirunes para limpiar el polvo de la habitación.

❹ **BAÑO:** Quita las pelusas a los Punirunes.

❺ **CUARTO DE BAÑO:** Usa la cisterna cuando los Punirunes hagan sus necesidades.

❻ **ARTÍCULOS:** Viste a los Punirunes con los diferentes accesorios o decora su habitación.

❼ **LIBRERÍA:** Comprueba cómo están todos tus Punirunes o los regalos que te han hecho.

❽ **PASEO:** Ve al **parque de atracciones** para jugar y ganar **monedas**. Ve al **mercado** para gastar las monedas en alimentos, accesorios y artículos decorativos. Visita el **bosque**, donde podrás despedirte de tu Punirunes cuando se convierta en **adulto**.

❾ **COMPROBACIÓN DE AMISTAD:** Consulta el nivel de simpatía y saciedad de cada Punirunes, y cuántas **monedas** tienes, entre otras cosas.

❿ **AJUSTES:** Establece la fecha, la hora, el volumen y el brillo de la pantalla, o elimina los datos de juego hasta la fecha.

⚠ **NOTA:** Cuando los Punirunes están dormidos (de 20:00 a 5:59), es posible que algunos modos de juego no funcionen (solo se puede acceder a los modos **Librería**, **Comprobación de amistad** o **Ajustes**).

1 COMIDA: Alimenta a los Punirunes con la comida que has preparado en la **cocina**.

Pulsa **A** para elegir qué quieres dar de comer a los Punirunes y, después, selecciona ✓. Pulsa el **botón blandito** para alimentarlos.

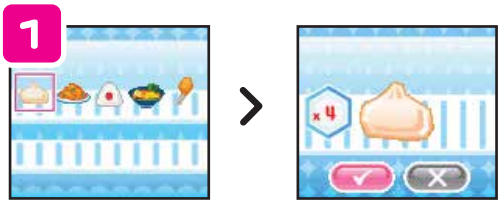
NO ME GUSTA ESTÁ BIEN ¡ME ENCANTA!

Los Punirunes reaccionarán a la comida con la que los alimentas. ¡Dales de comer diferentes alimentos para descubrir qué es lo que más les gusta!

- Puedes preparar alimentos que no sean **gominolas** en la **(2) cocina**.
- No es necesario comprar **gominolas**, ya que hay un suministro infinito de ellas.
- Si los Punirunes están llenos o no les gusta algo, se negarán a comer cualquier alimento que les ofrezcas.

2 COCINA Combina los ingredientes que compraste en el **mercado** **([8] Paseo> Mercado > Ingredientes)** con una semilla para preparar alimentos.

1



Pulsa **B** tras elegir los ingredientes para ir a la pantalla Detalles. Elige ✓ para avanzar a la siguiente pantalla. Si no tienes ingredientes, la pantalla se atenuará y volverá a la pantalla de la habitación.

CONSEJO Descubre consejos sobre recetas para preparar alimentos. ¡No te lo pierdas!

2

Selecciona la **semilla** que quieres utilizar y pulsa **B**.

La **semilla** que selecciones se marcará con un ★.

También puedes seleccionar 2 **semillas** del mismo color y elegir ✓.

3

APRIETA EL BOTÓN BLANDITO Y MÉZCLALOS

LA COMIDA ESTÁ LISTA

Aprieta el **botón blandito** para preparar comida combinando las **semillas** correctas. Si combinas las **semillas** equivocadas, acabarás con un **hueso**.

3 LIMPIEZA Utiliza a los Punirunes para limpiar el polvo de la habitación.

¡LA HABITACIÓN ESTÁ SUCIA!

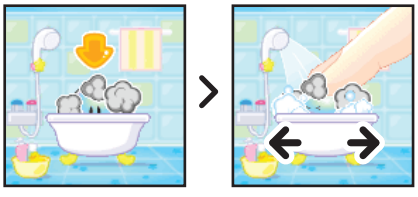
¡LIMPIA EL POLVO MOVIENDO LOS PUNIRUNES HACIA LA IZQUIERDA Y HACIA LA DERECHA!

Con el paso del tiempo, la habitación se va ensuciando. Cuando aparezca el polvo, selecciona **Limpieza** en el **menú de cuidados** y pulsa **B**.

Mueve los Punirunes hacia la izquierda y hacia la derecha con el **botón blandito** para limpiar el polvo. ¡El polvo se pegará a los Punirunes y la habitación quedará reluciente!

¡Mete a los Punirunes en el **(4) baño** cuando se ensucien para limpiarlos!

4 BAÑO



¡HAZ QUE TUS PUNIRUNES ESTÉN IMPECABLES!

Baña a los Punirunes.

Selecciona **Baño** en el **menú de cuidados** y pulsa **B**.
¡Usa el **botón blandito** para dejarlos impecables!

Puedes bañar a los Punirunes incluso si no están sucios.

5 CUARTO DE BAÑO

¡SI NO LIMPIAS EL POPÓ DE TUS PUNIRUNES CADA VEZ SERÁ MÁS GRANDE!

¡Los Punirunes a veces dejan una bola de popó en la habitación!

Selecciona **Cuarto de baño** en el **menú de cuidados** y pulsa **B**.

El agua fluye hacia la habitación y la limpia.

6 ARTÍCULOS

Hay 2 categorías de artículos: **Vestirse** y **Decorar**.
Selecciona una categoría y pulsa **B**.

VESTIRSE

1. Mira los artículos que compraste en el mercado (**[8] Paseo > Mercado > Vestirse**) y selecciona los artículos con los que quieres vestir a tus Punirunes. * Si eliges un artículo que ya está en color, irás a la pantalla 4.

2. Puedes hacer que el artículo que has elegido aparezca en color añadiéndole 2 semillas. También puedes seleccionar 2 semillas del mismo color y elegir ✓.

3. Pulsa el **botón blandito** para darle un mimito y cambiar el color. El color final dependerá de las **semillas** que decidas combinar.

4. Elige ✓ para cambiar a tus Punirunes con los artículos que has seleccionado y vuelve a la habitación. Selecciona ✕ para retirar los artículos y retroceder un paso. Selecciona para volver al paso 2.

DECORAR

Elige la habitación a la que quieres cambiar entre las habitaciones que compraste en el **mercado ([8] Paseo > Mercado > Decorar)**. Elige ✓ para cambiar a la habitación que has seleccionado.

7 LIBRERÍA

Hay 2 categorías en la **librería: Punirunes** y **regalos**.
Selecciona y pulsa B.

PUNIRUNES

Ve todos los Punirunes que has criado. Selecciona los Punirunes que deseas marcar y pulsa **B**. Puedes cambiar el color de los Punirunes **adultos** pulsando **A**. **(Consulta 5. Crecimiento de los Punirunes)**.

REGALOS

Puedes ver los **regalos** que dejaron los Punirunes a los que dijiste adiós. Selecciona el **regalo** que deseas marcar y pulsa **B**.

8 PASEO

Pulsa **A** para seleccionar el lugar que quieres visitar y, a continuación, mantén presionado el **botón blandito** y suéltalo para salir a pasear.

PARQUE DE ATRACCIONES

Disfruta con 6 juegos diferentes en el **parque**. Selecciona el juego al que deseas jugar y pulsa **B**. Selecciona ✓ para iniciar el juego.

LA PALIZA AL MOCHI

Usa el **botón blandito** para dar la vuelta al mochi con los mazos, pero ten cuidado de no aplastarte las manos.

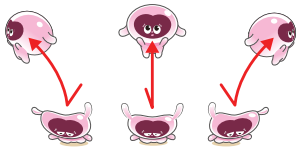
PÁNICO BLANDITO

Pulsa el botón blandito cuando el Punirunes blandito salga del tarro.

Te cuidado y evita al Punirunes espinoso o no podrás moverte durante un tiempo.

APRIETA Y SALTA

Usa el **botón blandito** para saltar y acumular estrellas a medida que te acercas al objetivo. Ten cuidado de no golpear a los cangrejos ni a los pájaros.



Mantén presionado el **botón blandito** y suéltalo con normalidad para saltar. Pulsa a la derecha para saltar hacia la derecha y pulsa a la izquierda para saltar hacia la izquierda. Mantén presionado el botón durante un tiempo para dar un gran salto.

BAILE BLANDITO

Un Puniroo bailará por la pantalla al ritmo de la música. Pulsa el **botón blandito** cuando un Puniroo entre en la zona para apretar. Mantén apretado el botón blandito cuando veas un Puniroo laaaaargo.

PUNIROO PUNIROO LAAAAARGO

BURBUJEA

Usa el **botón blandito** para controlar tu Punirunes y acumula burbujitas para aumentar el tamaño de su burbuja.

Si aprietas el **botón blandito** lejos de ti, el Punirunes flotará, pero si lo aprietas hacia ti se hundirá.

GRÚA BLANDITA

Utiliza el **botón blandito** y **B** para controlar la grúa y recoger las gominolas dejando que se peguen a tu Punirunes. Si se pegan en el lugar equivocado, las gominolas podrían caerse.

¡JUEGA PARA GANAR MONEDAS!

Termina cada juego para ganar **monedas** en función de tu puntuación. Utiliza las **monedas** para comprar cosas en el **mercado**.

MERCADO

Utiliza las **monedas** para comprar **ingredientes**, artículos para vestir y **decoración** para la habitación de tus Punirunes.

LAS MONEDAS QUE TIENES

PRECIO

LAS QUE TIENES

LOS QUE QUIERES COMPRAR

INGREDIENTES

Pulsa **B** tras elegir los ingredientes que quieres comprar para ir a la **pantalla Detalles**. Elige el número que deseas comprar. Elige ✓ para comprar.

VESTIRSE

Pulsa **B** tras elegir los artículos que quieres comprar para ir a la **pantalla Detalles**. Elige ✓ para comprar.

DECORAR

Selecciona la habitación que deseas comprar y pulsa **B**. Elige ✓ para comprar.

Cuando compres un artículo para **Vestirse** o **Decorar**, aparecerá una **X**, que significa que el artículo está agotado.

LAGO

Recopila elementos introduciendo contraseñas aquí. Padres, nuestro sitio web oficial de Punirunes de Spin Master incluye información sobre la emisión de contraseñas. www.spinmaster.com/punirunes

BOSQUE

Puedes visitar el **bosque** cuando tu Punirunes se convierte en **adulto**. Cuando quieras dejar de jugar con un Punirunes, puedes despedirte aquí. **(Consulta 5. Crecimiento de los Punirunes > Despedida de los Punirunes).**

9 COMPROBACIÓN DE AMISTAD

Mira cómo le va al Punirunes que estás criando.

PUNIRUNES QUE ESTÁS CRIANDO

TIPOS DE PUNIRUNES
Bajo = **BEBÉ**. Medio = **NIÑO**. Alto = **ADULTO**

SACIEDAD
La barra se llena cuando le das de comer.

SIMPATÍA
Llena esta barra para que tu Punirunes crezca. ¡Cuídalo lo mejor que puedas!

MONEDAS
Estas **monedas** se pueden usar en el **mercado**. ¡Gana **monedas** con los juegos del **parque**! (máx. 9999 monedas)

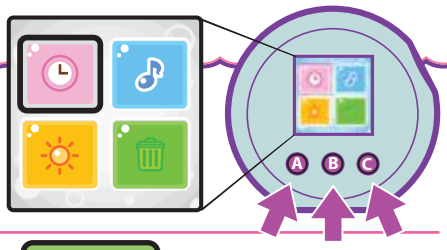
CUANDO PULSES B, LA PANTALLA CAMBIARÁ EN EL ORDEN QUE SE MUESTRA A LA DERECHA.

COMPROBACIÓN DE AMISTAD

LAS SEMILLAS QUE TIENES (MÁX. 99 EN CADA UNO)

EL TIPO DE MAGIA BLANDITA QUE TIENES

10 AJUSTES



Puedes modificar varios ajustes, como **Fecha, Hora, Volumen** y **Brillo de la pantalla.** PULSA **A** para pasar de un icono a otro. A continuación, pulsa **B** para seleccionar el icono

NOTA: LOS DATOS QUE SE ELIMINAN CON LA OPCIÓN DE RESTABLECER TODO NO PUEDEN RECUPERARSE. ESTA OPCIÓN DEBE UTILIZARSE SOLO CUANDO SEA REALMENTE NECESARIO.

HORA: Modifica la fecha, la hora y el tono de piel que has introducido en el paso **2. AJUSTES PREDETERMINADOS.**

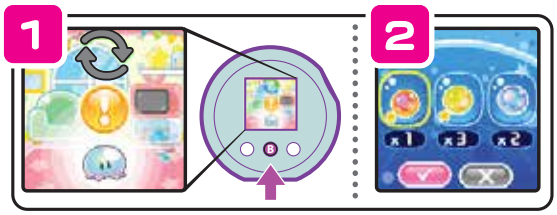
VOLUMEN: Elige entre cuatro ajustes de volumen diferentes.

BRILLO: Elige entre tres ajustes de brillo de la pantalla diferentes.

RESTABLECER TODO: Esta opción **ELIMINA TODOS LOS DATOS DE JUEGO** y restablece los ajustes predeterminados del Punirunes. Para Restablecer todo, selecciona ✓ y pulsa **C** tres veces mientras mantienes presionado el botón **A**.

5 CRECIMIENTO DE LOS PUNIRUNES

LOS PUNIRUNES TIENEN 3 ETAPAS DE CRECIMIENTO:



1. **¡HORA DE EVOLUCIONAR!** - El símbolo "SQUISH'N'MIX" en la pantalla significa que el Punirunes está listo para evolucionar. Pulsa **B.**
2. Los Punirunes evolucionan al combinarse con una **semilla.** El tipo y el color de tu Punirunes dependerán de la **semilla** con la que se combine.

MAGIC SQUISHY: combina un elemento **Magic Squishy** con una **semilla** para que evolucione de **niño** a **adulto.** Los elementos **Magic Squishy** se consiguen cuando los **bebés** evolucionan a **niños.** Pueden ser de diferentes formas y no desaparecen después de usarlos.

DESPEDIDA DE LOS PUNIRUNES :

Cuando se llena la barra de **simpatía** de tu Punirunes, se marchará al **bosque** después de un tiempo. Tienes dos opciones si quieres despedirte del Punirunes: Si quieres que se quede contigo, elige ✕.

CONSEJO: Cuando te despides de un Punirunes, es posible que te deje un **regalo.** Puedes consultar los **regalos** que has recibido en la **(7) Librería.**

6 RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

• LA UNIDAD NO SE ENCIENDE

El dispositivo puede apagarse a veces, incluso si la pantalla de cambio de las pilas no ha aparecido. Deben seguirse los pasos del apartado **1. INSTALACIÓN DE LAS PILAS.**

• NO APARECE NADA EN LA PANTALLA, LA PANTALLA ESTÁ CONGELADA O NO FUNCIONA CORRECTAMENTE

Mantén pulsado el botón **B** durante al menos 3 segundos, apaga la unidad y vuelve a encenderla. Si el problema no se soluciona, reinicia tal y como se indica en la sección **CÓMO REINICIAR LA CÁPSULA DEL PUNIRUNES™** de la página 1.

SI TIENES ALGUNA PREGUNTA O NECESITAS SOLUCIONAR ALGÚN PROBLEMA, VISITA NUESTRA PÁGINA WEB: WWW.SPINMASTER.COM.

NOTA: fuertes interferencias electromagnéticas pueden alterar o interrumpir el funcionamiento normal del producto. para reiniciarlo, apáguelo y vuelva a encenderlo. si el producto sigue sin funcionar normalmente, cambie de zona de uso y vuelva a intentarlo. las pilas usadas pueden impedir que el producto funcione correctamente. para conseguir un rendimiento óptimo, cambie las pilas por pilas alcalinas nuevas.

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD: Se recomienda utilizar el juguete en presencia de un adulto.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO: Las pilas del juguete se deben retirar si no se va a utilizar durante un periodo largo de tiempo. Limpie el juguete cuidadosamente con un paño limpio y húmedo. No exponga el juguete a fuentes de calor. No sumerja el producto en agua para evitar que se produzcan daños en los componentes electrónicos.

WWW.SPINMASTER.COM

⚠ **ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA –** Contiene piezas pequeñas. No conveniente para niños menores de 3 años.

⚠ **PRECAUCIÓN:** Las pilas solo debe instalarlas un adulto.

Este producto ha sido diseñado y fabricado por TOMY Company Ltd. y distribuido por Spin Master Ltd.

© TOMY/PUNI,TVO

Spin Master Ltd. se reserva el derecho a suspender el uso del sitio web www.spinmaster.com en cualquier momento.

Spin Master Ltd., 225 King Street West, Toronto ON M5V 3M2 Canada
Spin Master International B.V., Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, NL
Spin Master Toys UK Ltd. Meridian House, Fieldhouse Lane, Marlow, Buckinghamshire, SL7 1TB, UK
Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221
Spin Master Australia Pty Ltd, Level 9, 205 Pacific Highway, St Leonards, NSW 2065

HECHO EN CHINA

Información sobre patentes: patents.spinmaster.com.
TM y ©2024 Spin Master Ltd. Todos los derechos reservados.